Zadanie 1.1 Grzeszuk Michał

Oprogramowanie typu desktop nr 1:	LibreOffice Writer		
Zadanie: Wstawienie zdjęcia do pliku			
Scenariusz 1.1	Scenariusz 1.2		
przełożenie ręki na myszkę (H),wskazanie miejsca do wstawienia obrazka(P),kliknięcie myszką kursora w miejsce gdzie wstawiamy obrazek(B),znalezienie przycisku na pasku zadań(M), wskazanie pola Wstaw na pasku górnym programu(P), kliknięcie myszką kursora w przycisk Wstaw (B),wskazujemy przycisk Obraz (P),kliknięcie myszką kursora w przycisk Obraz (B), wskazujemy obraz(P), potwierdzamy wybór podwójnym kliknięciem w wybrany obraz(BB)	przełożenie ręki na myszkę (H),wskazanie miejsca do wstawienia obrazka(P),kliknięcie myszką kursora w miejsce gdzie wstawiamy obrazek(B),znalezienie przycisku na pasku zadań(M), wskazanie pola Wstaw Obraz na pasku narzędzi programu(P), kliknięcie myszką kursora w przycisk Wstaw Obraz(B), wskazujemy obraz(P), potwierdzamy wybór podwójnym kliknięciem w wybrany obraz(BB)		
Zapis scenariusza 1 w notacji KLM	Zapis scenariusza 2 w notacji KLM		
H+P+B+(M)+P+B++P+B+P+BB	H+P+B+(M)+P+B+P+BB		
Czas wykonania zadania wg scenariusza 1 (s)	Czas wykonania zadania wg scenariusza 2 (s)		
5.3s(osoba zaawansowana)	4.1s(osoba zaawansowana)		
6.5s(osoba bez doświadczenia)	5.3s(osoba bez doświadczenia)		
Ocena porównawcza	Jak widać czasy różnią się o 2.4s. Wersja z wstawieniem obrazu poprzez wybór z funkcji paska narzędzi jest szybszy. Dodatkowo zadanie to wymaga od nas mniej pracy. Minusem tego rozwiązania jest czas znalezienia danej funkcji na pasku narzędzi. Osoba zaawansowana zrobi to szybciej, lecz nie jest to duża różnica czasu.		

Oprogramowanie typu desktop nr 2:	LibreOffice Calc	
Zadanie: Scalenie pięciu komórek w arkuszu		
Scenariusz 2.1	Scenariusz 2.2	
przełożenie ręki na myszkę (H),wskazanie	przełożenie ręki na myszkę (H),wskazanie	
komórki od której zaczynamy scalanie(P),	komórki od której zaczynamy scalanie(P),	
kliknięcie myszką kursora w komórkę(B),	kliknięcie myszką kursora w komórkę(B),	
przeciągnięcie myszką zaznaczając 5	przeciągnięcie myszką zaznaczając 5	
komórek(P), zwolnienie przycisku	komórek(P), zwolnienie przycisku	
myszy(B),wskazanie zaznaczonego obszaru(P),	myszy(B),znalezienie przycisku na pasku	
kliknięcie prawym klawiszem na zaznaczony	zadań(M), wskazanie przycisku Scal i	
obszar(B), wskazanie funkcji Scal komórki (P),	wyśrodkuj komórki z paska narzędzi(P),	
kliknięcie myszką kursora w przycisk Scal	kliknięcie myszką kursora w przycisk Scal i	
komórki(B)	wyśrodkuj komórki (B)	
Zapis scenariusza 1 w notacji KLM	Zapis scenariusza 2 w notacji KLM	
H+P+B+P+B+P+B+P+B	H+P+B+P+B+(M)+P+B	
Czas wykonania zadania wg scenariusza 1 (s)	Czas wykonania zadania wg scenariusza 2 (s)	
5.2s	4s.(osoba zaawansowana)	
	5.2s(osoba bez doświadczenia)	
	Jak widać czasy różnią się o 1.2s w przypadku	
	kiedy osoba ma doświadczenie w korzystaniu z	
	LibreOffice Calc. Wersja ze scalaniem komórek	
	poprzez wybór z funkcji paska narzędzi jest	
	szybsza. Dodatkowo zadanie to wymaga od nas	
	mniej pracy. Minusem tego rozwiązania jest	
Ocena porównawcza	czas znalezienia danej funkcji na pasku	
	narzędzi. Osoba zaawansowana zrobi to	
	szybciej, lecz nie jest to duża różnica czasu.	
	Osoba bez doświadczenia robi te czynności w	
	takim samym czasie w przypadku obydwu	
	scenariuszy.	

ANALIZA INTERFEJSU OPROGRAMOWANIA DESKTOPOWEGO Z UŻYCIEM HEURYSTYK NIELSENA Cel Użytkownik Działania użytkownika **Programista** Utworzenie Stworzenie prostego programu nowego projektu **Oprogramowanie desktopowe:** CodeBlocks Lp Heurystyka Realizacja Przykład – zrzut ekranu 1. Widoczny status Informowanie Line 24, Col 17, Pos 404 Insert użytkownika o systemu numerze bieżącej strony w opracowywanym dokumencie Zgodność systemu Zachowanie 2. zrozumiałego z rzeczywistością słownictwa i Run stosowanie logicznych opisów **3.** Kontrola i Możliwość P 🕒 🗐 🕮 🗗 swoboda działań zapisywania, użytkownika cofania i przywracania działań File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Tools+ Plugins DoxyBlocks Settings Help Jednakowa Wprowadzenie 4.

Debug

konwencja w

Zapobieganie

Rozpoznawanie

Elastyczność

i efektywność

a nie zapamiętywa

błędom

5.

6.

7.

obrębie serwisu

menu

przed

Łatwo

dla osób

zakładkowego i jednakowego układu elementów

Wyświetlanie komunikatu

ostrzegającego

zapisywaniem zmian w dokumencie

rozpoznawalne ikonki i funkcje powiązane z nimi Możliwość obsługi

programu poprzez

skróty klawiszowe

zaawansowanych oraz klikanie opcji w

zakładkach dla osób początkujących Tak

Nie

Ctrl-F9

Ctrl-F10

Ctrl-F11

F9

Ctrl-Shift-F9

File C:\Users\Michal\Documents\S5\Zaawansowane programawienie w

C++\Laboratoria\powtorzenie 1\main.cpp is modified..
Do you want to save the changes?

ት 🕒 🔒 🞒 l 🖒 🤜 l 🐰 🗈 🖺 l

Compile current file

Build and run

Build

Run

Rebuild

8.	Estetyka i minimalizm interfejsu	Możliwość ukrywania wstążki lub pokazywania kart i poleceń	Y Y Y Y	BrowseTracker Code completion Compiler Main Debugger DoxyBlocks FortranProject IncrementalSearch NassiShneidermanPlugin ThreadSearch
9.	Właściwa obsługa błędów	Wyświetlanie wskazówki odnośnie postępowania w przypadku problemu z udostępnianiem dokumentu		ers\Mich 21 error: expected initializer before 's' ers\Mich 22 error: 's' was not declared in this scope
10.	Pomoc i dokumentacja	Karta Pomoc z dostępnymi formami pomocy	Hel	About Tips Plugins > CodeBlocks
	Ocena końcowa – wnioski i spostrzeżenia Interfejs jest czytel jak i zaawansowan		•	atwy w użytkowaniu dla początkujących żytkowników.

ANALIZA INTERFEJSU OPROGRAMOWANIA DESKTOPOWEGO Z UŻYCIEM HEURYSTYK NIELSENA

Użytkownik	Cel	Działania użytkownika
Programista	Utworzenie nowego pliku tekstowego	Stworzenie prostego dokumentu tekstowego

Oprogramowanie desktopowe: NotePad++

Lp ·	Heuryst yka	Realizacja	Przykład – zrzut ekranu	
1.	Widoczn y status systemu	Informowanie użytkownika o numerze bieżącej strony w opracowywanym dokumencie	Ln:6 Col:1 Pos:209	
2.	Zgodność systemu z rzeczyw istością	Zachowanie zrozumiałego słownictwa i stosowanie logicznych opisów	4 h h > c	
3.	Kontrola i swoboda działań użytkown ika	Możliwość zapisywania, cofania i przywracania działań		
4.	Jednakow a konwencj a w obrębie serwisu	Wprowadzenie menu zakładkowego i jednakowego układu elementów	Plik Edycja Szukaj Widok Format Składnia	
			Tainmain V	
			Zapisywanie X Zapisać plik "C: \Users\Michal\Documents\GitHub\desktop-tutorial\README.md"?	
5.	Zapobieg anie błędom	Wyświetlanie komunikatu ostrzegającego przed zapisywaniem zmian w dokumencie	Tak Nie Anuluj Zapisz wszystkie Nie zapisuj nic	
6.	Rozpozna wanie a nie zapamięt ywanie	Łatwo rozpoznawalne ikonki i funkcje powiązane z nimi		

7.	Elastyczn ość i efektyw ność	Możliwość obsługi programu poprzez skróty klawiszowe dla osób zaawansowanych oraz klikanie opcji w zakładkach dla osób początkujących	Odśwież z dysku Zapisz Zapisz jako Zapisz kopie jako Zapisz wszystko Zmień nazwę Zamknij Zamknij wszystko	Ctrl+R Ctrl+S Ctrl+Alt+S Ctrl+Shift+S Ctrl+W Ctrl+Shift+W
8.	Estetyka i minimali zm interfejsu	Możliwość ukrywania wstążki lub pokazywania kart i poleceń	Zawsze na wierzchu Przełącz tryb pełnoekranowy Przełącz tryb Post-It Tryb antyrozpraszania Wyświetł obecny plik w Niewidoczne znaki Rozciąga edytor na cały ekran ukrywszystkie funkcje i przyciski	_
9.	Właściwa obsługa błędów	Wyświetlanie wskazówki odnośnie postępowania w przypadku problemu z udostępnianiem dokumentu	Uruchom Get PHP help Wikipedia Search Open selected file path in new instance Zmień skrót/Usuń polecenie	Alt+F1 Alt+F3 Alt+F6
10.	Pomoc i dokume ntacja	Karta Pomoc z dostępnymi formami pomocy	Argumenty wiersza polecenia Strona domowa programu Repozytorium z kodem programu Dokumentacja online Forum społeczności Uaktualnij Notepad++ Ustaw proxy do aktualizacji Informacje o środowisku O programie	F1
ko w	Ocena końcowa – wnioski i spostrzeżenia Interfejs jest czytelny i łatwy w użytkowaniu dla początkujących jak i zaawansowanych użytkowników. Bez problemowo można utworzyć nowy jak i edytować dokument tekstowy za pośrednictwem czytelnych ikon i opisanych funkcji na rozwijanym pasku.			